

Привет, дорогой. тыо список регионов к стратегической игре по

[Стамбулу](http://youtu.be/urV8MlcLDFk).<http://youtu.be/urV8MlcLDFk>

Общую вводную по Стамбулу (то, что известно каждому смертному) можно найти [здесь](#).

А [тут](#) есть краткая вводная о том, что такое Город в ночи.

Я ккккккаа

Также существует закрытая вводная по фракциям. Фракции такие:

- вампиры
- Технократия
- все остальные (маги, феи, оборотни).

Вводные будучи разосланы всем заявившимся стратегам.

Обратите внимание: в скобках после описание свойства идет игровое пояснение того, как ваш персонаж это воспринял в мире игры)

РЕГИОНЫ

1. **Бешикташ** — коммерческий и культурный район Стамбула. Название можно перевести с турецкого как «колыбельный камень».

Регион дает активировавшей фишки Союзников фигуре: влияние

Свойство региона: “Золото-золото-золото”

Получи d3 фишки ресурсов. До конца стратегички ты не можешь отдавать никому фишки ресурсов, только тратить их сам.

(Работать в хорошем районе - важно. Но нужно соблюдать контракт найма!)



2. **Бани Джагалоглу** - или Хамам или Элизиум. Гостевой Элизиум Константинополя.

Ходят слухи, что Главный Элизиум Домена - тоже хамам “бани сулеймание”, но чужакам или признанным на “три скоротечные ночи” там все равно не побывать.

Регион дает активировавшей фишки Союзников фигуре: влияние

Свойство региона: “Легкий пар”

В фазу 2 исцеляет любую 1 фигуру-вампира на карте за 2 ресурса. (Кровь и кров от хамама будут дарованы вам и вашим соратникам за небольшую плату на развитие Элизиума)



3. Тюрьма Анемас - “к пробужденным относятся очень скверно. Они все содержатся в специальных тюрьмах, резервациях. Быть пробужденным считается признаком немилости Аллаха. Сихр (колдовство) согласно Корану противостоит пророчеству и несовместим с ним. Колдовство было ниспослано Аллахом двум ангелам, Харуту и Маруту, которые должны были предложить его людям как искушение, и те, кто пробудился - поддались искушению. Ислам подчеркивает, что подлинное знание исходит лишь от Аллаха, а колдовство – шайтаново наследие”

Регион дает активировавшей фишки Союзников фигуре: сила

Свойство региона: “Стальные Цапли”

*Янычары. Вошедшая фигура-пробужденный попадает в тюрьму янычаров и (**фигура в плену до конца Арки. Фигуру можно будет выкупить. Это потребует отдельной ролевой игры и решения квеста после стратегички**). Все фигуры хозяина региона имеют силу +3, если хозяин региона не пробужденный. Иначе - регион ничего не дает. (Это сила помощи Янычар)*



4. **Святая София** - *“этот храм представлял чудесное зрелище, — для смотревших на него он казался исключительным, для слышавших о нем — совершенно невероятным. В высоту он поднимается как будто до неба и, как корабль на высоких волнах моря, он выделяется среди других строений, как бы склоняясь над остальным городом, украшая его как составная его часть, сам украшается им, так как, будучи его частью и входя в его состав, он настолько выдается над ним, что с него можно видеть весь город, как на ладони”*

Регион дает активировавшей фишки Союзников фигуре: влияние и сила

Свойство региона: “Чудо из Чудес”

Выполни действие/используй свойство любого нейтрального (не принадлежащего игроку) региона на карте, как если бы оно принадлежало тебе. Все ограничения/плата и пр. используемого нейтрального региона работают как обычно.

(Прикоснись к ее стене, подумай о том, чего хочешь, и если хозяева этого места будут благосклонны - все так и произойдет)



5. Галатская башня — расположена в европейской части Стамбула на высоком холме района Галата. Её видно почти со всех точек центральной части города. Высота башни 61 метр, диаметр — 9 метров, высота над уровнем моря — 140 метров. Башня является одним из символов города.

Регион дает активировавшей фишки Союзников фигуре: влияние

Свойство региона: “Отличный вид!” Если на начало хода в регионе стоят только твои фигуры, получи 6 фишек ресурсов. Да, фигуры союзников и друзей тоже мешают.

(Кто, как и за что платил - узнает только фигура, контролирующая регион. А скажет ли вам персонаж-фигура о том, что он делал на Башне - вы узнаете после стратегички и это будет зависеть от ваших взаимоотношений с персонажем-фигурой)



6. Нулевая Миля - Колонна “нулевая миля” в Стамбуле расположена в самом центре исторического района Султанахмет в Стамбуле. Действительно, именно от этого места некогда брали свое начало все главные дороги в Византийской империи а, стало быть, измерялись расстояния между столицей империи - городом Константинополь и другими городами. Однако сегодня нулевая миля в Стамбуле представляет собой жалкий обломок известняка, который неприметно торчит из кирпичного колодца в начале улицы Диван Йолу.

Регион дает активировавшей фишки Союзников фигуре: влияние и сила

Свойство региона: “К началу начал” На моменте объявления результатов хода (но до оглашения результатов) можешь вернуть любую одну свою фигуру в этот регион. Открыто заяви об этом во время общего собрания у карты и мастер передвинет

указанную фигуру из одного региона в другой. Вывести так фигуры извне карты нельзя. (Удивительное место. В него всегда можно вернуться. Аномалия или чудо?)



7. **Стены Феодосия** - 6,5 км, построены в 5 веке, стоят до сих пор. Три уровня стен, между ними - рвы, несколько ворот для входа в город. Прерываются только в двух местах, где прорублен проем для автомобильной дороги. В остальном стоят целыми. Несмотря на дорожно-транспортный коллапс, их упорно не желают сносить.

Говорят, что иногда в стенах появляется зеленая арка, увитая плющом.

Регион дает активировавшей фишки Союзников фигуре: сила

Свойство региона: "Верен себе" Пока ты владеешь этим регионом, все твои фигуры имеют лояльность +1, и на них не работает способность «подкуп».

На начало игры в этот регион могут выставить фигуры только те стратеги, кому разрешила это Елена из дома Бомайн.

(вам очень убедительно рассказали о вашей судьбе и о важности следования своим целям.)



8.

Вокзал Сиркеджи - вокзал турецких железных дорог в Сиркеджи, на европейской стороне Стамбула. Был построен как конечный пункт следования Восточного экспресса. В настоящее время с вокзала Сиркеджи осуществляются внутренние и международные перевозки в западном направлении.

Регион дает активировавшей фишки Союзников фигуре: сила

Свойство региона: “Восточный экспресс всегда вовремя” Потрать 4 фишки ресурсов. Забери убрannую со стола «добиванием» **в прошлом ходу** фигуру себе в резерв. Можно забирать и фигуры других игроков, если они были добиты.

Все опоздавшие к расстановке (14:25) выставляют свои фигуры в этот регион.

(Восточный экспресс и правда всегда вовремя)



9. **Девичья Башня** - “существует много легенд о строительстве башни и об её местонахождении. Наиболее известная турецкая легенда гласит: Турецкий султан безумно любил свою дочь. Однажды ясновидец напроорочил, что его дочь умрёт, когда ей исполнится 18 лет. Султан отдал приказ, чтоб до тех пор, пока его дочери не исполнится 18 лет, построить башню. После того, как башня была построена, султан приказал перевести его дочь в башню, чтобы уберечь её от возможной смерти. Когда дочери султана исполнилось 18 лет, султан подарил ей горшок с фруктами. Когда именинница открыла горшок, в фруктах оказалась ядовитая змея, которая укусила девушку, вследствие чего она умерла, как и было предсказано. По другой легенде — девушка осталась жива”

Регион дает активировавшей фишки Союзников фигуре: сила

Свойство региона: “Будь сильным, герой”

Потрать 2 фишки ресурсов. Укажи фигуру в этом или соседних регионах. На следующий ход эта фигура получит +5 к силе.

(Вы потратили денег и купили много свежих тюльпанов или луковиц тюльпанов. Вы просто следовали инструкции и получили свою силу, а маяк - новую клумбу)



10. **Восточный берег** - территория вампиров из клана Ассамитов. Здесь вам не рады.

Регион дает активировавшей фишки Союзников фигуре: сила

Свойство региона: *“Ассамиты: цена за кровь”* Укажи фигуру. Заплати больше фишек ресурсов, чем у этой фигуры в сумме влияния и лояльности. Если ты не ошибся, то в начале фазы 4 этого хода фигура будет убрана с карты. Это не считается добиванием для действия региона 8.

(Ассамиты приняли заказ и сделают работу. или умрут)



11. **Церковь Святой Ирины** - первая христианская базилика на этом месте была возведена в начале IV века на месте руин древнего храма Афродиты при римском императоре Константине и являлась главным храмом города до постройки Святой Софии. В мае — июле 381 года в нём проходили заседания Второго вселенского собора.

Регион дает активировавшей фишки Союзников фигуре: сила

Свойство региона: “Акриты: Граница на замке” На моменте объявления результатов хода (но до оглашения результатов) публично выбери любой регион. В этом ходу любая фигура вампир, оборотень или демонопоклонник, пересекая границу этого региона в любую сторону получает атаку с силой 5+d6. Контролировать регион может только фигура-смертный.

На начало игры в этом регионе могут выставить фигуры только те стратеги, которым это разрешит Александра Говард.

(Окажите помощь в дозоре добрым людям!)



12. **Капалы Чарши** - большой Базар Стамбула, который иногда выбирается, как площадка для ежегодного Мэйн Базаара офлайн. В Капалы Чарши есть 18 ворот. На центральных воротах "Нуруосманийе" написана надпись: "Бог милует того, кто посвящает себя торговле".

Регион дает активировавшей фишки Союзников фигуре: влияние

Свойство региона: “МВО”. Заплати 10 фишек ресурсов – получи коня. 20 фишек ресурсов - получи офицера. Заплати 30 фишек ресурсов – получи ладью. Заплати 40 фишек ресурсов - получи кота в мешке. Этим свойством не могут пользоваться персонажи, которым МВО не предоставляет услуг. Они сами это о себе знают. На начало игры в этом регионе могут выставить фигуры только те стратеги, которым это разрешит жена господина Среды.

(Вы покупаете контакты или невольника через МВО, сюжетный результат сообщает вам по игре индивидуально)



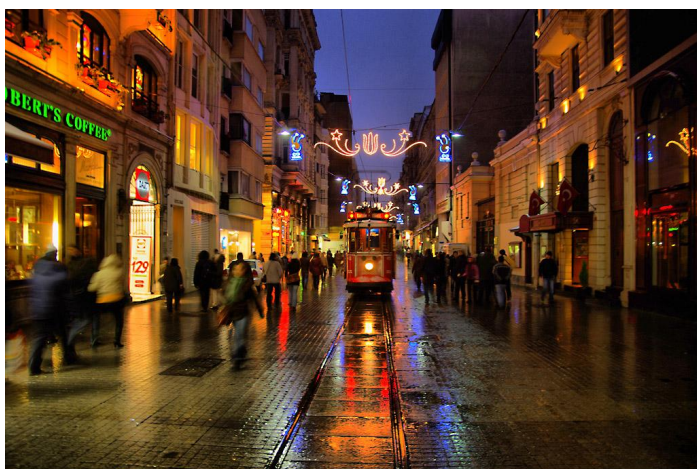
13. **Улица Истикляль** - за Галатской башней, традиционное место, где живут и тусят дипломаты и шпионы, там же расположены всевозможные посольства, консульства и представительства разных, в основном европейских, стран. Улица пешеходная, но по ней ходит старинный трамвайчик. От Галатского моста до улицы добираются через Туннель - первое стамбульское метро.

Регион дает активировавшей фишки Союзников фигуре: влияние

Свойство региона: "Опасные связи"

Заплати 2 фишки ресурсов. Публично над картой во время объявление результатов хода (после оглашения результатов) объяви любой указанный тобой регион нейтральным. Мастер снимет с Союзников контролирующие этот регион фигуры.

(Шпионские страсти. Тут легко найти компромат. Осторожнее: на вас тоже можно кое-что нарыть)



14. **Золотой рог** - залив, городская гавань, перегораживалась цепью. На закате залив действительно золотой.

Регион дает активировавшей фишки Союзников фигуре: влияние

Свойство региона: “Быка за рога”

*На моменте объявления результатов хода (но до оглашения результатов) публично выбери стратега. Тот должен сказать всем, сколько у него фишек ресурсов. Если их три или больше – заberi у него 1 фишку ресурсов. Помимо этого, пока ты владеешь этим регионом, все платные свойства других регионов стоят для тебя на 1 меньше.
(Барон этих мест не дурак пограбить в хорошей компании!)*



15. Площадь Султанахмет — главная площадь Стамбула, расположенная в историческом центре города в микрорайоне Султанахмет района Фатих. Состоит из двух частей: площади между Айя-Софией и Голубой мечетью и непосредственно площади Ипподрома (тур. At Meydanı), на которой до нашего времени сохранились колонны и обелиски, установленные в византийский период и Немецкий фонтан, подаренный городу и султану Абдул-Хамиду II кайзером Вильгельмом II. Говорят, на этом ипподроме все еще бывают скачки.

Регион дает активировавшей фишки Союзников фигуре: влияние

Свойство региона: “Темная лошадка” *Заплати 2 фишки ресурсов, получи +1 приказ любому стратегу. Имя стратега называется сразу, дальнейшая передача приказа не работает.*

(Нужные люди у колонн назовут короткие пути и верные имена за хорошую цену)

